

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Pemikiran..... 5

Gambar 2. Metode Pengembangan Prototype..... 15

Gambar 3. Presentase persetujuan..... 16

Gambar 4. Metode Prototype ..... 22

Gambar 5. Use Case Proses Pembelajaran..... 27

Gambar 6. Activity Diagram Proses Pembelajaran..... 30

Gambar 7. Perancangan Aplikasi ..... 35

Gambar 8. Use Case Usulan Proses Pembelajaran ..... 37

Gambar 9. Activity Diagram Proses Pembelajaran Menggunakan VR ..... 38

Gambar 10. Diagram Sequence Usulan Proses User Menggunakan Aplikasi  
Pengenalan Pahlawan Nasional..... 39

Gambar 11. Rancangan Halaman Utama ..... 42

Gambar 12. Rancangan Tampilan Museum Pahlawan ..... 43

Gambar 13. Rancangan Tampilan foto pahlawan ..... 43

Gambar 14. Rancangan Tampilan 3 Dimensi Pahlawan..... 44

Gambar 15. Rancangan Halaman Menu “Tentang” ..... 44

Gambar 16. Rancangan Tampilan Cara Pemakaian..... 45

Gambar 17. Script Interaction Controller..... 46

Gambar 18. Pengkodean Script Movement ..... 46

Gambar 19. Pengkodean Script Menu ..... 47

Gambar 20. Tampilan Menu Utama..... 55

Gambar 21. Tampilan Menu Tentang ..... 55

Gambar 22. Tampilan Menu Cara Pemakaian ..... 56

Gambar 23. Tampilan Mode Virtual Reality ..... 56

Gambar 24. Tampilan Model 3D Pahlawan..... 57

Gambar 25. Tampilan Exit ..... 57